

MAINTENANCE CONTROL EXPERT (EX-UNITY PRO) ET PROGRAMMATION VIJEO DESIGNER

OBJECTIFS

Être capable de mettre en œuvre les réaliser des opérations de maintenance complète sur les automates de la gamme CONTROL EXPERT (UNITY PRO) et de réaliser des modifications simples de programmes existants.

Être capable de développer des applications VIJEO DESIGNER avec les fonctions principales (Synoptiques, Courbes, Alarmes , Historiques).

PUBLIC CONCERNE

Techniciens de bureau d'études et de maintenance

LIEU

Dans l'entreprise ou dans nos locaux

METHODE PEDAGOGIQUE

Méthode participative avec de nombreuses manipulations sur nos platines de formation avec simulateur de partie opérative

PROGRAMME

FONCTIONNALITÉS ET ERGONOMIE DU LOGICIEL CONTROL EXPERT (UNITY PRO)

- Les barres d'outils
- La fenêtre de visualisation

LA CONFIGURATION MATERIELLE

- Présentation de l'offre matérielle MODICON PREMIUM
- Présentation de l'offre matérielle M340
- Présentation de l'offre matérielle M580
- Les écrans dédiés à la configuration matérielle sous CONTROL EXPERT

LA STRUCTURATION DES VARIABLES

- Présentation de la structuration des variables sous CONTROL EXPERT : Variables élémentaires, Variables Dérivées, Variables DTM
- Adressage des objets élémentaires
- Format et représentation des variables élémentaires

LES LANGAGES DE PROGRAMMATION

- Le langage ladder
- Le langage SFC
- Le langage structuré
- Le langage FBD

PRESENTATION DES PRINCIPAUX OUTILS DE MAINTENANCE

- Forçage d'une variable
- Références croisées
- Tables d'animation
- Procédure de sauvegarde/Restitution d'application



Code formation : **UPVD**

Durée : **4 jours**



PRESENTATION DETAILLEE DES VARIABLES DE DIAGNOSTIC

- Présentation des bits et mots systèmes
- Présentation des IODDTs et de leurs utilisations en maintenance

PROGRAMMATION VIJEO DESIGNER

- Les différentes gammes d'écrans tactiles XBT
- Les interfaces de communications
- Présentation du logiciel VIJEO DESIGNER
- Création d'une application (Synoptiques, Courbes, Alarmes, Historique...)
- Utilisation de la bibliothèque d'objets